namcot

デジタル・デビル物語

女神転生II

取扱説明書

このたびはナムコット・ゲームカセット「デジタルデビル物語　女神転生II」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のＯＮ・ＯＦＦは必ず本体のスイッチで行って下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約２年間持続します。
- シャープＣ１では使用できませんので、予めご了承下さい。

デジタル・デビル物語（ストーリー）

女神転生II

あれから47年（ねん）
悪魔召還（あくましょうかん）プログラムがいま甦（よみがえ）る！

1 ものがたり……4
2 ゲームの進め方……6
3 ゲームの始め方……8
4 基本画面と操作法（1）　画面の見方……10
■ 基本画面と操作法（2）　操作法……12
5 コマンド（1）……14
基本画面時：COMP　その1
■ コマンド（2）……16
基本画面時：COMP　その2（オートパイロット）
■ コマンド（3）……18
基本画面時：まほう／アイテム／ステイタス
6 ステイタス画面と用語説明（1）……20
主人公たちのステイタス
■ ステイタス画面と用語説明（2）……22
主人公たちのステイタス／仲魔のステイタス
7 戦闘画面（1）　画面の見方とコマンド……24
■ 戦闘画面（2）　戦い方……26
■ 戦闘画面（3）　仲魔にする方法／パーティー……28
8 仲魔を合体させる法……30

9 施設の紹介 …… 32

回復の泉／邪教の館／BAR／武器屋・防具屋／
ジャンク屋／ラグの店／コンピュータルーム／
チェックマン

10 アイテム（1） …… 34

けん／ガン／スーツ／ヘルメット

■アイテム（2） …… 36

グローブ／ブーツ／ゴーグル／マント

■アイテム（3） …… 38

ほうぎょく／ドリンク／秘石／お香

■アイテム（4） …… 40

宝石／兵器／割り符／ピラー

11 魔法の一覧表（1） 特殊／攻撃 …… 42

■魔法の一覧表（2） 攻撃補助／防御／治療 …… 44

12 種族（1） GOOD …… 46

■種族（2） NEUTRAL …… 48

■種族（3） EVIL …… 50

13 東京地勢図 …… 52

1 ものがたり

京浜第3シェルターの一角、RPGに没頭する2人の少年がいた。

なぜか2人を魅了してやまないそのゲームを、「デビルバスター」という……。

2036年、東京、それは20世紀末に起こった最終戦争により、荒廃の一途をたどる悲しい都市の姿であった。一握りの人々だけが地下シェルターに逃れ、地上は無政府状態の様相を見せ始めていた。

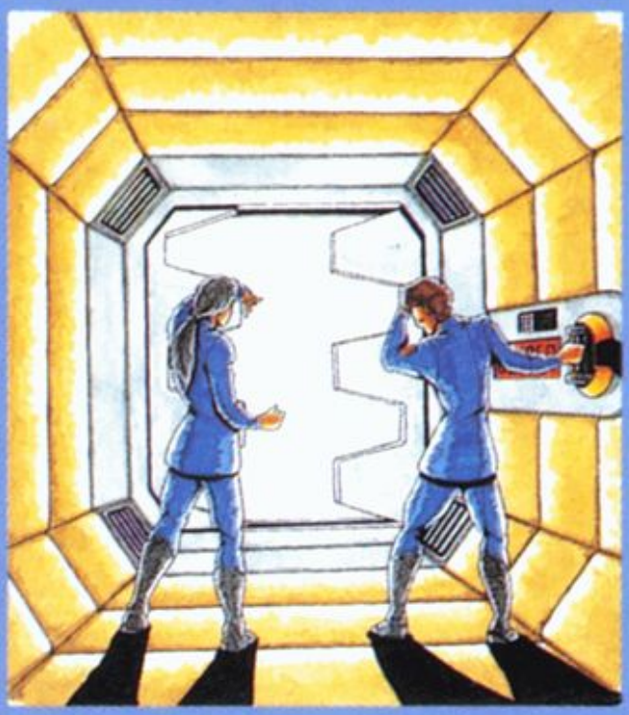
戦争の影響か、折しも東京に発生した次元の裂け目から、伝説にのみ語られて

いた様々な怪物、悪魔が出現した。それはあたかも人類の自滅をうかがっていたかのようでもあった。たちまち人々は悪魔に駆逐され、いまや東京は巨大な魔巣窟へと変わり果ててしまったのである。

そんな地上の混乱とは隔絶された、安全な世界もあった。それが地下シェルターである。ここ、京浜第3シェルターもそのひとつであった。

――そう、「デビルバスター」の封印が解かれた、その日の午後までは……。

2 ゲームの進め方



1 旅立ち

主人公たちは、コンビで旅を始めます。地上での移動はマップ画面、建物や地下に入るとダンジョン画面で進みます。

2 出会い

生き残っている人たちを探し出しましょう。情報を教えてくれたり、アイテムを譲ってくれたり、きっと主人公たちの役に立ってくれます。

3 激突

もちろん行く手にはあらゆる魔物たちが。敵に出会うと戦闘画面となり、コマンドを駆使して戦うのです。

最強パーティーを組んで進もう!

4 成長

敵を倒せば経験値やお金が手に入ります。これらを集め、レベルアップなどして、主人公を強く育てましょう。

5 仲魔

敵の中には友好的なものもいます。うまく話をつければ、パーティーの一員として、いっしょに冒険ができるのです。これを〝仲魔〟といいます。さらに仲魔同士を合体させ、より強力な仲魔を作ることもできます。

3 ゲームの始め方

1 タイトル画面

スタートボタンを押すと、タイトル画面が出ます。

✚ボタンの上下かセレクトボタンでメニューを選び、Ⓐボタンかスタートボタンで始めて下さい。

START

ゲームを最初から遊ぶときに選びます。

LOAD

プレイ中にセーブしておけば、その続きが遊べます。2つ分をセーブできるので、✚ボタンで選び、Ⓐボタンを押して決定して下さい。

セーブは「チェックマン」、または「コンピュータルーム」の〝こうどうをきろくする〟で行います。

主人公たちの能力もキミのお好みで

2 名前の入力

主人公たちの名前を決めます。✚ボタンで文字を選び、Ⓐボタンで入力して下さい。間違えたときは〝ススム〟〝モドル〟でカーソルを動かし、入れ直します。入力が済んだら〝オワリ〟を選んで、Ⓐボタンです。

3 能力の設定

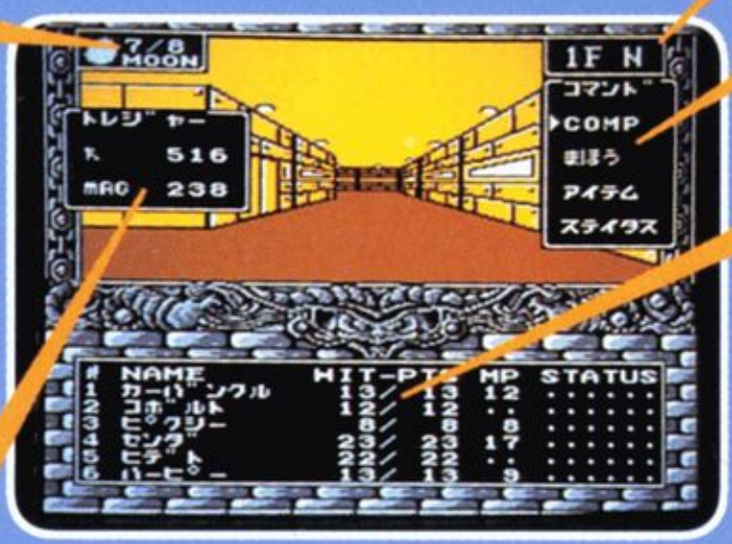
主人公と少女の能力を設定します。5つの能力に15ポイントを振り分けて下さい。✚ボタンで能力を選び、Ⓐボタンで1ポイントずつ入れてゆきます。Ⓑボタンで入れすぎたポイントを戻すこともできます。

なお、能力の意味については20〜24ページを参考にして下さい。

4 基本画面と操作法(1)

■ダンジョン画面

建物や地下では、3D形式の画面になります。



月の満ち欠けの状態。歩くたびに変化し、敵の強さやお店などに不思議な影響を与えます。

現在の魔貨（ħ＝この世界のお金の単位）とマグネタイト（MAG＝20ページ参照）の量です。

■マップ画面

マップとダンジョンが冒険の舞台だ

現在地　自分のいる階と向いている方向です。場所によっては表示されません。

コマンド　Ⓐボタンで表示されます。詳しくは14～19ページで説明します。

メンバー　現在のメンバーの名前、HP／最大HP、MP、ステイタス（状態）が表示されます。詳しくは20～23ページを読んで下さい。

マップ　マッパラーの魔法で表示され、主人公たちの周りが映し出されます。新月（NEW MOON）のときは使えません。

地上では平面の画面になり、町に入ると画面右上に地名が表示されます。Ⓐボタンを押すとコマンド画面に変わり、ダンジョン画面のときと同じように各情報を見ることもできます。マップ画面に戻すときは、Ⓑボタンを押して下さい。

基本画面と操作法(2)

■操作法

①移動

マップ画面……✚ボタンでそれぞれの方向に進みます。
ダンジョン画面…上に押すと前へ進みます。右と左はそれぞれの方向へ、下は後ろに向きを変えます。

②コマンド画面

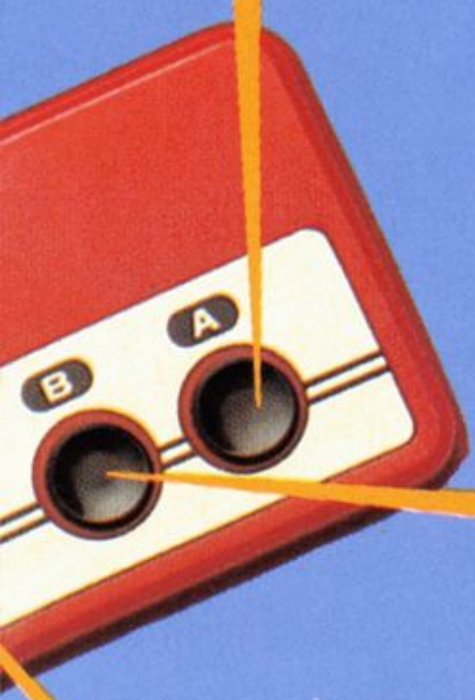
マップ画面……移動を止め、Ⓐボタンでコマンド画面に切り換えて行います。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。解除するときはⒷボタンです。
ダンジョン画面…移動を止め、Ⓐボタンでコマンドが表示されます。入力はマップ画面のときと同じです。

移動、コマンドの選択。左右に入れメッセージも送れます。

操作は移動とコマンド入力で！

③その他

画面に指示が出た場合もコマンド入力と同様に操作して下さい。また、メッセージの終わりに▼マークが出たときは、ⒶボタンかⒷボタン、または✚ボタンの左右で送って下さい。



Ⓐボタン

コマンドの表示、
コマンドの決定、
メッセージの送り。

Ⓑボタン

コマンドの解除、
メッセージの送り。

スタートボタン

5 コマンド(1)

●ここでは基本画面（マップやダンジョン）で表示されるコマンドを説明します。戦闘画面のコマンドは24ページです。

【COMP】

コンピュータを使うコマンドです。主人公の少年だけが使え、主人公が死んだり意識のない状態では使えません。

よぶ

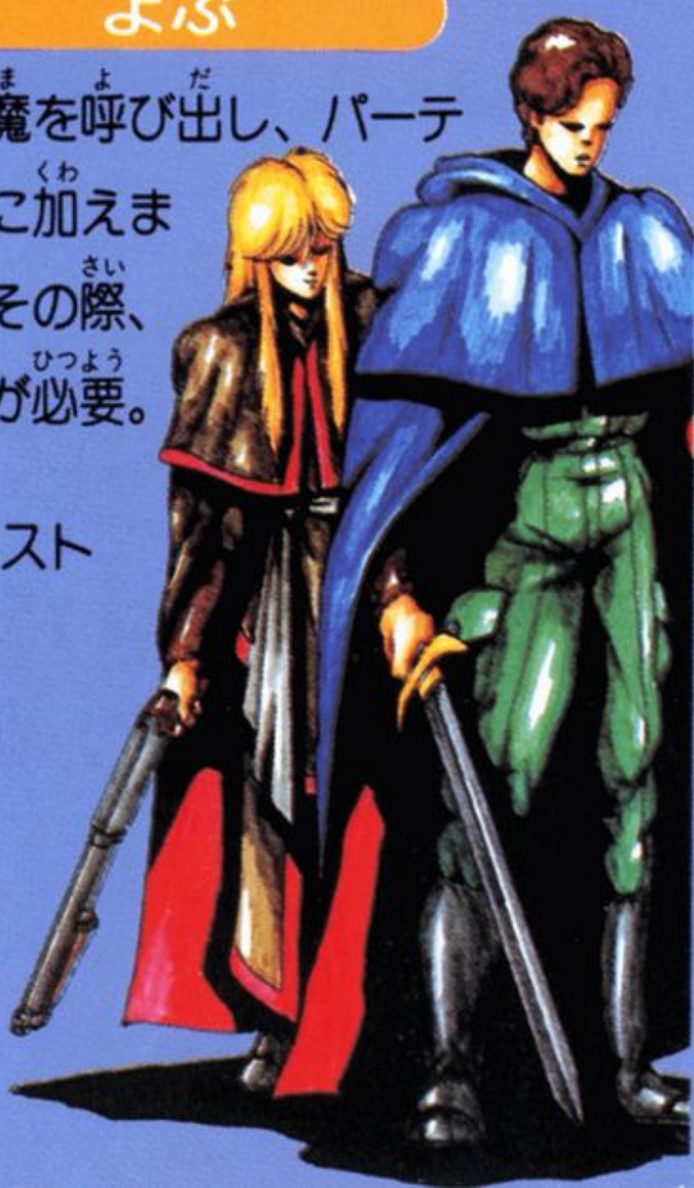
仲魔を呼び出し、パーティーに加えます。その際、魔貨が必要。

もどす

パーティーからいったん外し、ストックします。

はずす

仲魔がいらなくなったときに、ストックからも完全に外してしまいます。



基本画面時……COMPその1

いちがえ

パーティーの並び順を、先頭にしたい者からⒶボタンで決定します。先頭の者ほど攻撃を受けやすくなります。

メッセージスピード

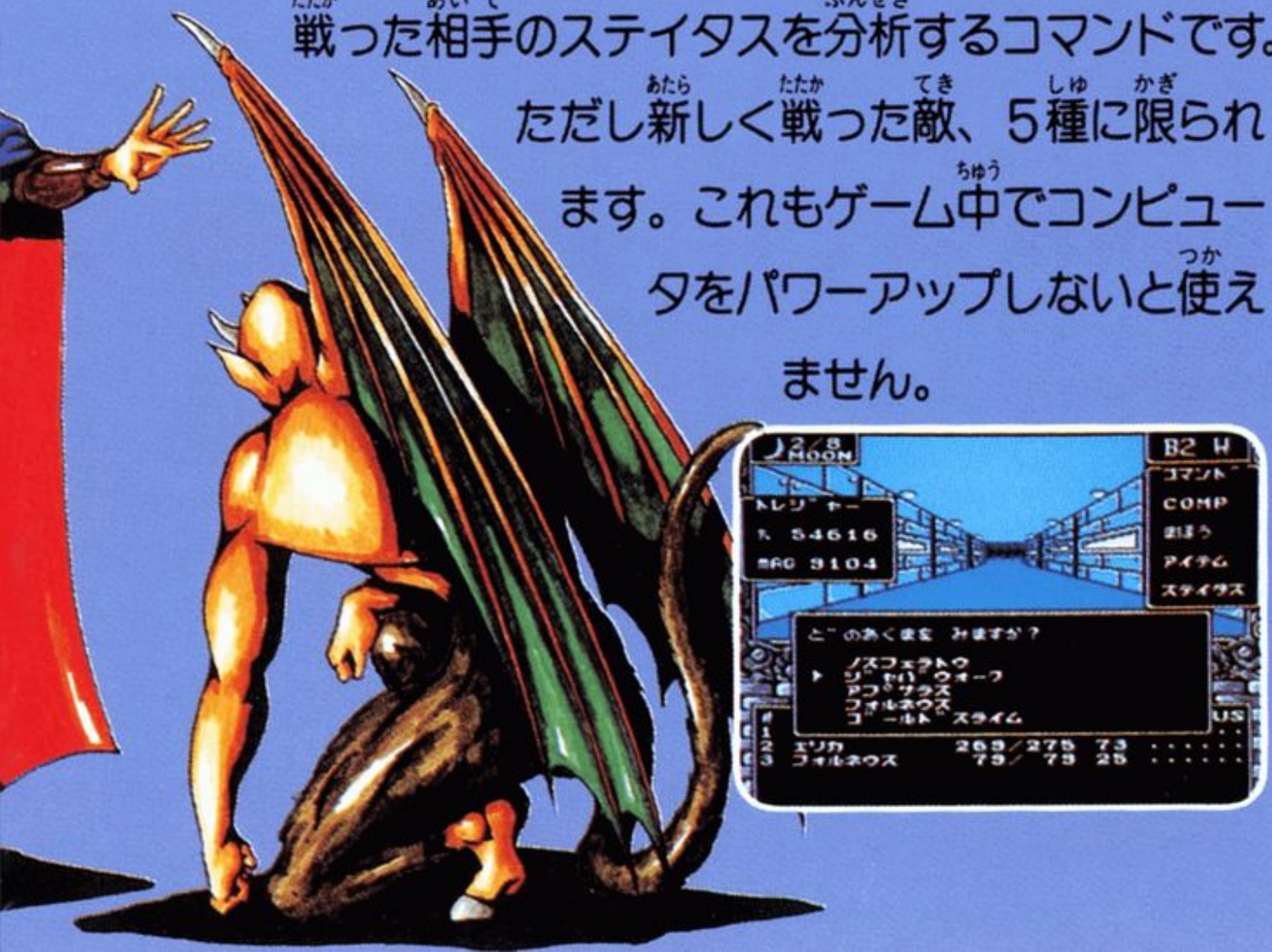
戦闘時のメッセージの表示速度を変えます。

オートパイロット

このコマンドは初めから備わっているわけではなく、ゲーム中でコンピュータをパワーアップすると使えるようになります。使い方については次のページを読んで下さい。

デビルアナライズ

戦った相手のステイタスを分析するコマンドです。ただし新しく戦った敵、５種に限られます。これもゲーム中でコンピュータをパワーアップしないと使えません。



コマンド(2)

■オートパイロットのやり方

オートパイロットは歩いた道のりを記憶して、その間を自動的に移動することができるシステムです。初めてのダンジョンなどで使えば、道に迷うこともなくなります。

1. Aをセット

A（スタート地点）を記憶します。

※Aへもどる

途中〝いどう〟コマンドで、いつでもAに戻ることができます。

3. サーチ

A、Bをセット後、ABの通過線上で〝サーチ〟を使えば、AとBどちらへでも移動できます。

2. Bをセット

B地点の記憶。これ以降〝サーチ〟ができます。

基本画面時…COMPその2

セットする 記憶を開始します。

セットのじょうたい

セットしている場所、使用ポイント（1歩が1ポイント）、残りポイントを表示します。

いどう セットした場所へ移動します。

かいしゅう セットを無効にします。

メモリーのかいし セットした場所へ戻り、再び記憶を開始します。

サーチ ABの線上かどうかを調べ、線上ならAかBへ移動できます。

★記憶できるのは500ポイントまでです。

★ABともセットしている場合、どちらか一方の回収はできません。

★Bの延長はできますが、AはBを残して移動できません。

★一方通行のドア、落し穴などを通過すると解除されます。

★移動はⒷボタンで停止することができます。

コマンド(3)

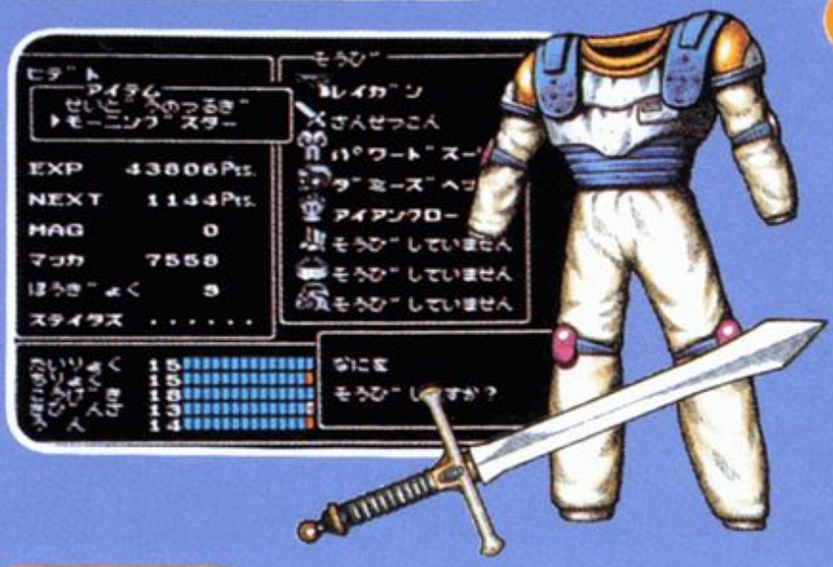
【まほう】

少女、親友、仲魔が使います（仲魔には使えない者もいます）。なお攻撃の魔法は戦闘画面でしか表示されません。魔法の種類は42〜45ページで。

【アイテム】

つかう

持っているアイテムを使います。



そうびをする

手に入れた武器や防具は、このコマンドで身に着けないと、使うことができません。

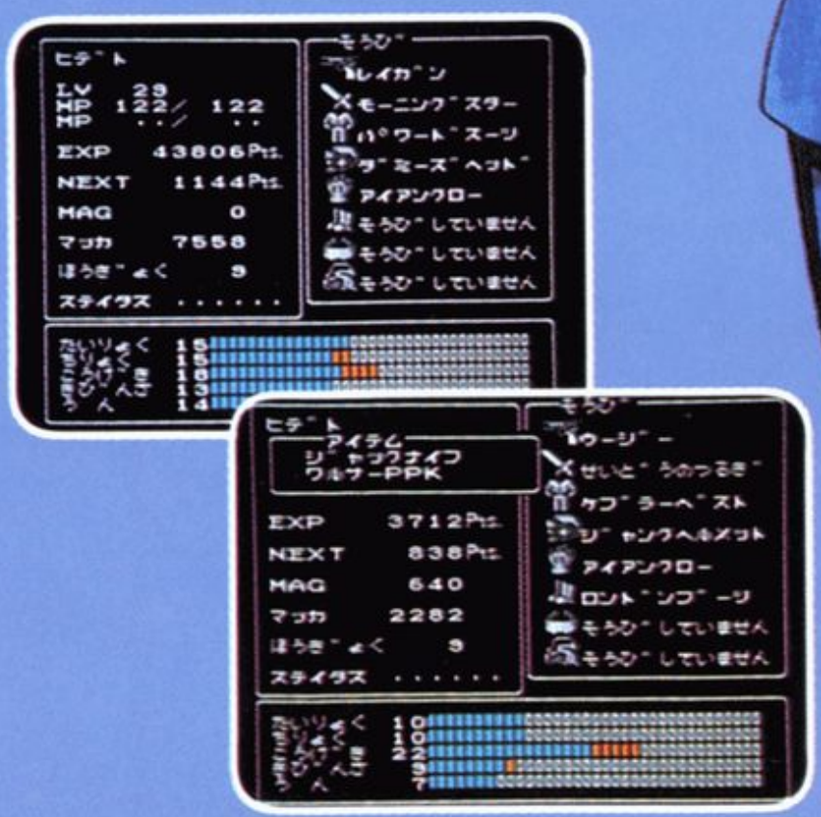
すてる

⑱ いらなくなったアイテムを捨てます。

基本画面時…まほう/アイテム/ステイタス

【ステイタス】

ステイタス画面を表示します。主人公のステイタス画面では、Ⓐボタンを押すと〝アイテム〟もう一度押すと〝たから〟が表示され、少女と親友の画面では、アイテム・魔法の順で表示されます。画面の内容については、20〜23ページで説明します。



6 ステイタス画面と用語説明(1)

●コマンドで"ステイタス"を選ぶとステイタス画面が出ます。主人公の画面でⒶボタンを押すとアイテム、もう一度押すとたからが表示され、少女と親友の画面では、アイテム・魔法の順で表示されます。

【LV】　現在のレベル。経験値が一定量たまると、アップしてゆきます。

【HP/最大HP】　生命力です。0になると死んでしまい、レベルが上がると最大HPも増えてゆきます。回復の泉などで回復できます。

【MP/最大MP】　魔力を表し、魔法を使うと減ってゆきます。これも回復の泉などで治せます。

【EXP】　経験値です。敵を倒すともらえ、一定値になるとレベルが上がります。

【NEXT】　次のレベルアップ⑳に必要な経験値の量を教えてくれます。

これだけは覚えておこう！

【MAG】 マグネタイト。仲魔が人間界にいるために必要なエネルギーで、敵を倒すともらえます。仲魔を連れて歩くと少しずつ減ってゆき、0になってしまうと、今度は仲魔のHPが減ってしまいます。

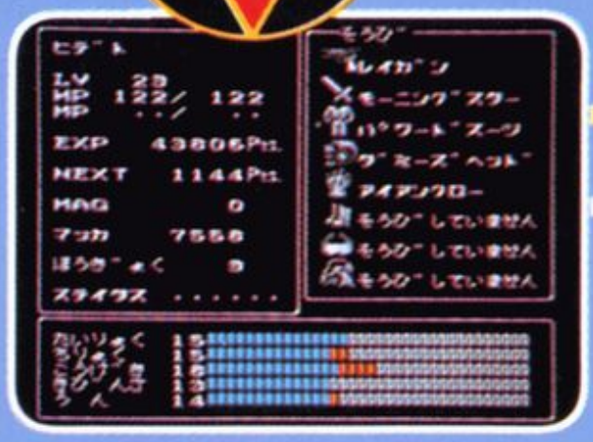
【マッカ】 この世界で使われるお金です。

【ほうぎょく】 HPを回復する神秘の玉です。9個まで持つことができます。

【ステイタス】体の状態には次のものなどがあります。

DEAD	死んでいます。
STONE	石化していて、まったく動けません。
PALSY	マヒして動けないうえ、歩くたびにダメージを受けてしまいます。
FREEZE	凍りついて動けません。
SLEEP	眠っています。
BIND	金縛りの状態です。
PANIC	混乱していて何もできません。
HAPPY	幸せに満ちあふれ、指示どおりに動かないことがあります。
CLOSE	魔法が封じられて、使うことができません。
POISON	毒に侵され、歩くとダメージを受けます。

ステイタス画面と用語説明(2)



■そうび

現在身につけている武器や防具。上から、ガン／剣／スーツ／ヘルメット／グローブ／ブーツ／ゴーグル／マントを表します。

■のうりょく

青い部分は本人が本来もっている力で、赤い部分は装備によってアップした力を示します。

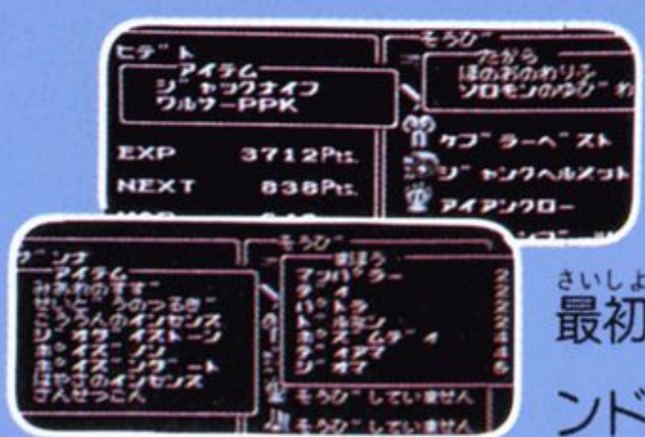
【たいりょく】 攻撃に耐える力や、最大HPに関係。

【ちりょく】 魔法の効きめや防ぐ力、魔物を仲魔にする力、また最大MPなどに影響を与えます。

【こうげき】 敵を攻撃するときの力です。

【きびんさ】 戦闘時での攻撃の素速さに関わります。

【うん】 敵から逃げるとき、先制攻撃など、ゲーム全般における運の強さです。



■アイテム

現在の持ち物。武器や防具も最初はこちらにストックされ、コマンドを使って初めて装備されます。

能力や持ち物が、ひと目でわかる！

■たから

アイテムの中でも、ゲームクリア上、特に大切な物は、こちらにストックされます。主人公の画面で見れます。

■まほう

現在までに覚えた魔法で、少女と親友の画面で見れます。

■仲魔のステイタス画面

仲魔にだけ表示される用語があります。

【しゅぞく】 名前の左に表示され、種族によって、能力や合体など、様々な違いがあります。46〜51ページ参照。

【LV】 意味は同じですが、仲魔はレベルアップしません。

【こうたいポイント】 歩くたびに仲魔が消費するマグネタイトの量に影響し、ポイントが大きいほど消費量も増えます。㉓

せんとうがめん

7 戦闘画面(1)

●移動中に敵に遭遇すると戦闘画面となり、コマンドも戦闘用のものに変わります。状況に応じて、いろいろな作戦で立ち向かって下さい。

■敵の状態

体力充分の状態です。

SLEEPの状態です。

HPが4分の1以下、もしくは、POISONになっています。

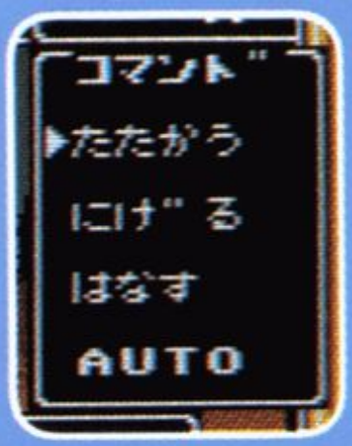
PANIC、HAPPYの状態です。

PALSY、FREEZE、BINDの状態です。

CLOSEの状態。

画面の見方とコマンド

【たたかう】 戦うときのコマンドです。さらに細かくコマンドが分かれ、メンバーによっても異なるものになります。26、27ページで詳しく説明します。



【にげる】 戦いを避け、逃げるときに使います。失敗して、敵のふくろだたきにあうこともあります。

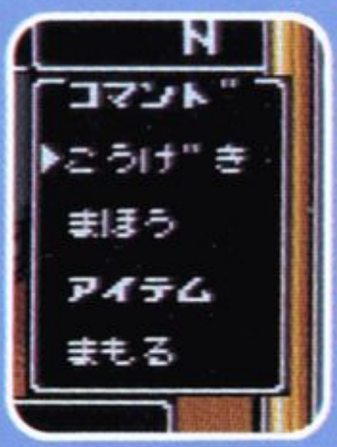
【はなす】 敵を仲魔にするときに使います。また話し合って、戦いを避けることもできます。仲魔にする方法は、28、29ページを読んで下さい。

【AUTO】 いっせいに総攻撃を開始します。どちらかが全滅するまで続きますが（ただし、味方のパーティーは主人公たちが全滅すると負け、仲魔が残っていてもだめです）、途中でⒷボタンを押し続ければ、いったん中断し、再命令ができます。

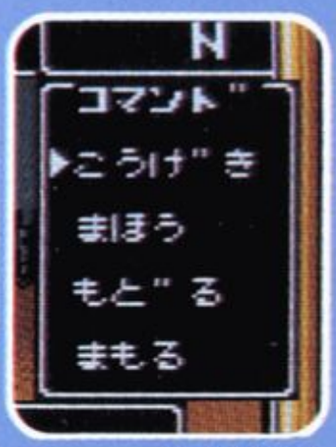
せんとう が めん

戦闘画面(2)

主人公



少女・親友



仲魔

●敵に出会ったときに"たたかう"を選ぶと、戦闘開始。コマンドがさらに分かれ、戦法を指示します。

【こうげき】 主人公たちは"ガン"と"けん"が持てるので、どちらを使うか決定して下さい。仲魔はたまに、特殊攻撃を勝手に使うこともあります。

【COMP】 主人公だけが使え、主人公が死んだり、意識のないときには使えません。

よぶ 仲魔をパーティーに加えます。

いちがえ パーティーの並び順を変えます。

【アイテム】 アイテムを使います。

【まもる】 守りに徹し、敵の攻撃を受けにくくします。

【まほう】 魔法を使います。主人公は使えません。

【もどる】 仲魔のコマンドで、パーティーから離れ、ストックに戻ります。

■戦いを重ね、魔貨や経験値をかせごう!

1コマンドを上手に使って敵をやっつけて下さい。全滅させると、それに応じた経験値や魔貨、マグネタイト、ときにはアイテムも手に入ります。

2主人公たちが全滅するとゲームオーバー（仲魔が残っていてもダメです）、魔貨が半分で再スタートです。

3戦闘経験を積むことが成長への道。レベルアップすれば、能力ポイントを1つ加えることができるし、仲魔にできる悪魔も増えてゆきます。なお同じ敵でも、主人公たちのレベルで、もらえる経験値は変化します。

せんとうがめん

戦闘画面(3)

●出現する悪魔や怪物の中には、味方になってくれる友好的な連中もいます。そんな悪魔たちとは話をして、仲魔になってもらいましょう。

1 まずコマンドの"はなす"を選びます。さらにコマンドが分かれるので、うまく話がまとまるようにコマンドを選んで下さい。会話の組み立てや繰り返しを工夫し、何度もためすことがコツです。

2 主人公よりレベルの高い悪魔は仲魔にできません。

3 仲魔にできるのは7匹までですが、ゲーム中でコンピュータをパワーアップすれば、最高10匹まで仲魔にできるようになります。

成功!!

■パーティーを組んで戦おう!

1仲魔はコンピュータで4匹まで呼び出せ、パーティーを組んで冒険することができます。攻撃力の高い切りこみ隊長や、治療のうまい看護班など、キミだけのチーム作りが楽しめます。

2呼び出すには、一定量の魔貨が必要です。

3〝いちがえ〟のコマンドで並び方にも気を配りましょう。先頭の者ほど、攻撃を受けやすくなります。

4仲魔には〝こうたいポイント〟というものがあり、パーティーに加えた仲魔の消費するマグネタイトの量に影響します（ダンジョン画面のみ）。マグネタイトがなくなると、今度は仲魔のHPが減ってゆくので気をつけましょう。

8 仲魔を合体させる法

●仲魔にした悪魔は、「邪教の館」で合体させ、より強力な仲魔にすることができます。

■合体の方法

1「邪教の館」へ2匹以上の仲魔を連れてゆき、〝2しんがったい〟を選びます。

2合体表を参考に、仲魔を✚ボタンで選びⒶボタンで決定。なお死んでいる仲魔は治療後でないと合体できません。また合体表に加わらない仲魔もいます。

3合体後の仲魔が表示されたら〝はい〟か〝いいえ〟で決定（画面中の〝ぞくせい〟は46~51ページで）。すでに一緒の仲魔、主人公よりレベルの高い仲魔は作れません。

■合体表の見方

※	精霊ができます。	！	精霊による特殊な合体で、1ランク高い仲魔を作れます。
○	通常の合体です。		

合体でさらに強力な仲魔を作ろう!

■3身合体

「邪教の館」によっては、3匹の仲魔による合体もできます。3身合体できるのは、属性がGOODに限られます。

■合体表の見方

※	精霊ができます。
!	3匹とも精霊を使った合体。天使か鬼神を作れます。
?	2匹が同種族の合体。あまり良い結果は生みません。
○	精霊が1匹いるときの合体で、残り2匹による2身合体と同じ結果となります。

9 施設の紹介

回復の泉

マッカを支払うと、HPとMPを最大値まで回復してくれます。

邪教の館

呪いを解いたり、死んだ者を生き返らせてくれる診療所です。また、仲魔の合体もここでやってくれます。

BAR

体力回復剤や魔力回復剤を飲ませてくれるほか、お客さんから情報を聞くことができます。

武器屋/防具屋

武器屋は銃器類、防具屋は防具全般を売っています。なお防具屋は男性と女性の専門店に分かれています。

主人公を助けてくれる人たちだ！

ジャンク屋

各種アイテムを扱っているなんでも屋さん。

ラグの店

アメジストやアクアマリンなどの宝石を、珍品と交換してくれます。

コンピュータルーム

ゲーム開始時の「デビルバスター」をプレイしている部屋。〝こうどうをきろくする〟でセーブができます。

チェックマン

セーブをする場所です。また、一度来たことのあるチェックマンの間は、テレポート移動することもできます。

10 アイテム(1)

【けん】 敵から奪ったり、イベントで手に入れて下さい。実体の薄い敵（悪霊、幽鬼など）には特に効果があります。

ジャックナイフ	女	攻撃力は低いが、扱いの楽な小型ナイフ。
青銅の剣	男	少し重いけれど、その分威力もあるブロンズ製の剣です。
シミター	男/女	素速さ、攻撃力ともに充実した三日月剣。
サソリのムチ	男/女	1回に何度も攻撃できる、やいばの付いたムチ。

【ガン】 破壊力の高い銃器類。こちらは武器屋で買うことができます。

ワルサーPPK	男/女	京浜第3シェルターの武器庫でもらえます。
カバメント	男/女	ワルサーの倍の威力をもつアメリカ製のピストル。
ウージー	男/女	一度にたくさんの敵を攻撃できるサブマシンガン。
デザトイーグル	男	強力ですが、女の子には扱えない大型ピストルです。

けん／ガン／スーツ／ヘルメット

【スーツ】 敵の攻撃から身を守る戦闘服です。

バトルスーツ	男	標準的な戦闘服。効果もそれなりといったところです。
ハイレグアーマー	女	ハイレグで魅力もアップ。女の子ならでは。
ボデコンメイル	女	ハイレグほどの魅力はないが、防御力ならこっちが上。
ケブラーベスト	男	ケブラー製の防弾チョッキなら安心です。

【ヘルメット】 知力アップにも有効な防具です。

ジャンクヘルメット	男	ぼろいヘルメットですが、無いよりはまし。
スターリング	女	頭にはめる美しいリング。知力を高めます。
アイアンヘッド	女	堅いけれど、知力には影響ないのが惜しい。
フィリッツヘルメット	男	これもケブラー製。ベストとコーディネイトしたい。

アイテム(2)

【グローブ】防御のほか、攻撃力をも左右します。

リベットナックル	女	鉄のビョウが甲についたグローブです。
カイザーナックル	男	強力メリケンサック。リベット以上の破壊力です。
メタルグローブ	男	革手袋をメタルで強化し、防御力を高めています。
クールミトン	女	攻撃力には影響ないが、防御力は高い。耐火性です。

【ブーツ】フットワークの良さはブーツが決め手です。

ラバーソウル	男	ゴム底のスニーカー。防御力がちょっぴりアップ。
ウェスタンブーツ	女	ラバーソウルよりは軽快に走れそうです。
ロンドンブーツ	男	攻撃にも役立ちそうな頑丈さがウリ。
フラワーブーツ	女	機敏な動きに加えて、デザインの良さで勝負？

グローブ／ブーツ／ゴーグル／マント

【ゴーグル】 主に魔法の攻撃から身を守ります。すべて男女共用ですが、お店では買えません。

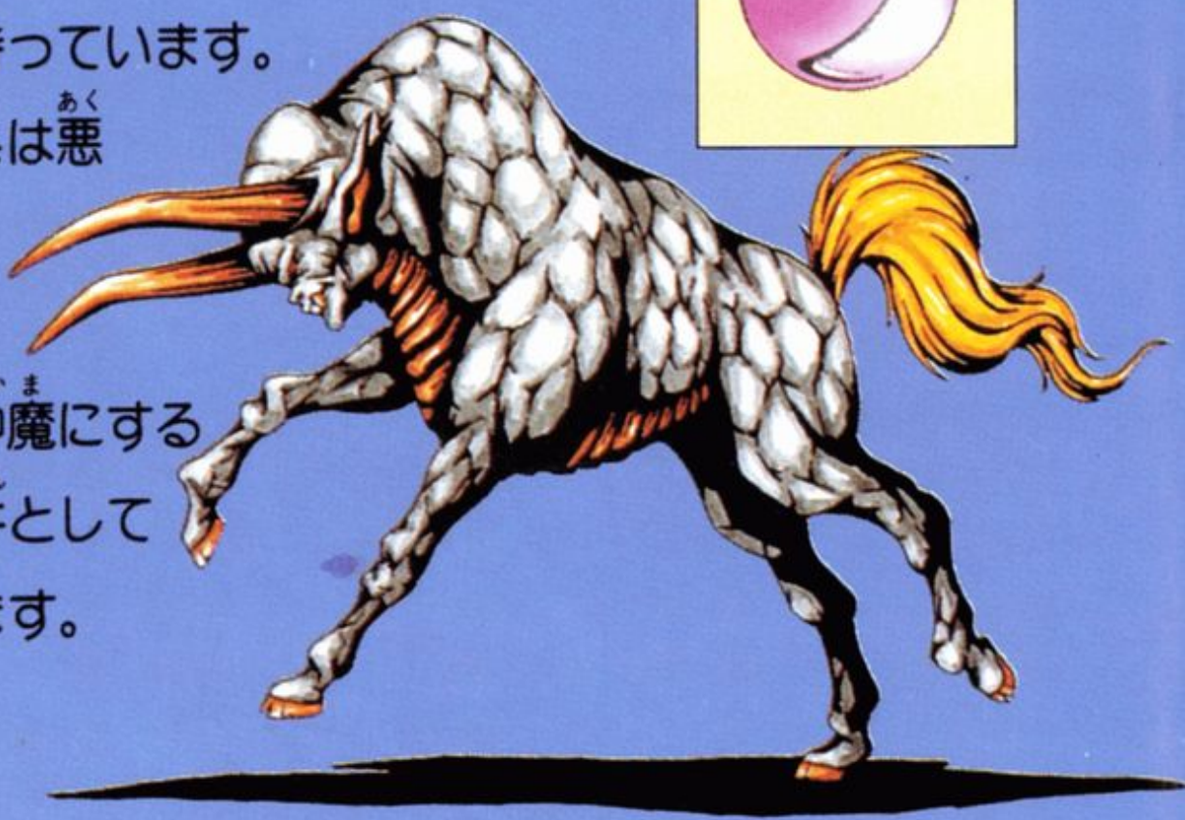
ファルコンアイズ	いわゆるゴーグルです。効果もぼちぼちという具合。
ベビーフェイス	善い人にみえるマスク。魅力アップは間違いなしです。

【マント】 これも対魔法用の防具で男女共用です。やはりお店では買えません。ゲーム中のイベントでどうぞ。

カーパマント	効果はイマイチです。
アゲハマント	アゲハ模様のすてきなマント。効き目も大きい。

アイテム(3)

【ほうぎょく】　神秘的な輝きをたたえた玉で、HPを満タンに回復してくれる力を持っています。その美しさは悪魔をも魅きつけるほどで、仲魔にするときの条件としても使われます。



【ドリンク】　治療回復にこの1本。24時間戦えます。

ポイズノン	体の毒を取り除きます。
パララノン	マヒを鎮める薬です。
ペトラノン	石化を治します。作るには特殊な材料がいるそうな。
マッスルドリンコ	HPを回復してくれます。
まりょくのもと	MPを回復してくれます。

ほうぎょく／ドリンク／秘石／お香

【秘石】 特殊な力を持っている原石。戦闘で使います。

アギオンストーン	高熱を発し、敵を火だるまにします。
ジオロンストーン	高圧の静電気を帯びていて、相手を感電させます。
ブフラオストーン	あらゆる熱を吸いとる冷却石。
アギダイストーン	敵グループ全員を焼きつくす発火石です。
ジオダイストーン	落雷を誘発し、敵グループ全員にダメージを与えます。

【お香】 お香を焚くと能力がひとつアップし、同時にHPを満タンに回復することができます。

ちからのインセンス	体力をアップします。
ちえのインセンス	知力をアップします。
つよさのインセンス	攻撃力をアップします。
はやさのインセンス	機敏さをアップします。
こううんのインセンス	運をアップします。

アイテム(4)

【宝石】アメジスト、アクアマリン、エメラルドの3つがあり、「ラグの店」に持っていくと、珍品中の珍品と交換してくれます。

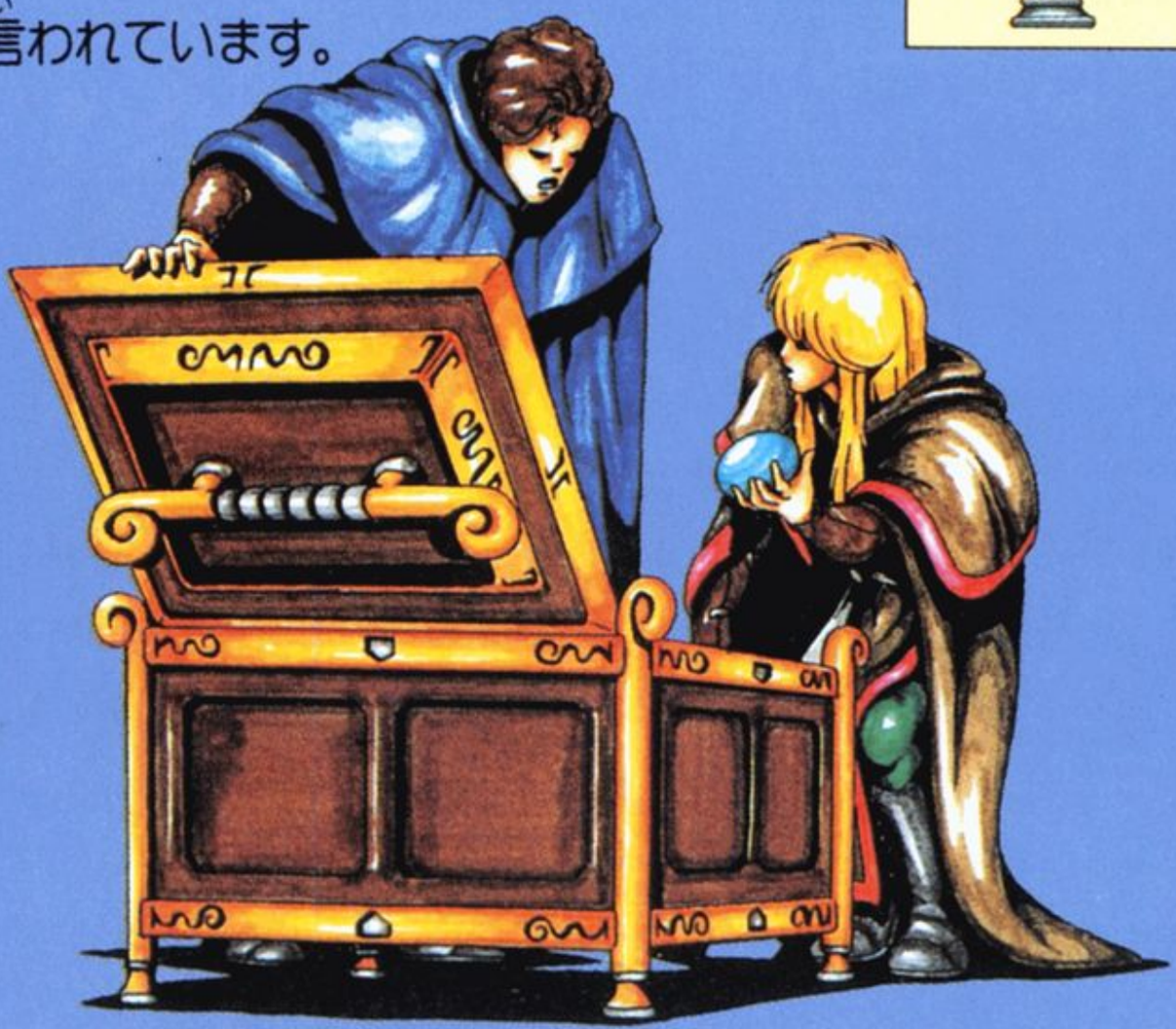
【兵器】主にジャンク屋で買うことができます。

てなげだん	ザンの魔法に匹敵する威力をもった手榴弾です。
あぶないくすり	敵に幻を見せて、動きを止めてしまう薬です。
うしみつにんぎょう	敵を呪い殺してしまう恐怖のワラ人形。
ミサイルランチャー	ザンマと同じぐらいの威力を発揮する近代兵器。
ハンマンチャーム	投げつけるだけで悪霊が吹きとぶ、聖なるお守りです。
ポイズンダート	オーソドックスな毒針の吹き矢です。

宝石／兵器／割り符／ピラー

【割り符】　荒廃した東京にはおびただしい数の亀裂が走り、歩いて渡れないところも少なくないのですが、そんな場所で渡しの任務にあたっているのが魔界の巨獣モーラです。この割り符を見せてあげれば、モーラが向こう岸へ渡してくれることでしょう。

【ピラー】　星々を型どった美しい円柱形の彫刻です。すべての種類を集めたとき、想像もつかないほどの力が宿ると言われています。



11 魔法の一覧表(1)

特殊な魔法

名称	MP	効果
マッパラー	2	マップを見る魔法です。
マカランダ	2	敵のMPを吸い取る魔法です。
トラスタルト	6	トラスタルトは最後の、トランパは好きなチェックマンへ瞬間移動。
トランパ	6	
トラエスト	6	今いるダンジョンの入口へワープ。
サバトマ	10	魔貨を使わず仲魔を呼び出します。

攻撃魔法

アギ	2	灼熱の炎をおこし、敵を焼きつくす魔法です。火を恐れる獣たちには特に有効な攻撃です。
アギマ	4	
アギオン	6	
アギラ	2	これも火炎による攻撃ですが、アギ系と違うのは、敵グループ全員にダメージを与えるというところです。
アギラマ	4	
アギラオン	6	
アギダイン	10	
ブフ	3	猛烈な冷気を巻き起こす魔法。ダメージを与えるだけでなく、敵を凍らせて、しばらく動けなくすることができます。
ブフラマ	6	
ブフラオン	9	
ブフダイン	15	

※同系の魔法はMPが大きいほど、効果も大きくなります。

名称	MP	効果
ジオ	3	稲妻を呼び、電撃を放つ魔法です。人の心を失った狂人には、絶大な効果を発揮するでしょう。
ジオマ	6	
ジオロン	9	
ジオラ	3	ジオ系と同じく、電撃による攻撃魔法で、敵グループ全員にダメージを与えることができます。
ジオラマ	6	
ジオラオン	9	
ジオダイン	15	
ハンマ	3	聖なる光によって、敵を包みこんでしまいます。悪霊や幽鬼といったアンデッドモンスターには、脅威の的となることでしょう。
ハマオン	6	
ハンマハン	9	
ハマダイン	15	
ザン	2	凄まじい念動波を放ちます。種族を問わず効果があり、威力もなかなかで、ダメージは複数の敵に与えることができます。
ザンマ	4	
ザンマオン	6	
ザンダイン	10	
ムド	3	相手を呪い殺す一撃必殺の魔法ですが、心をもたないアンデッドや強い精神力の邪神には効きません。
ムドオン	6	
ムドハンマ	9	

魔法の一覧表(2)

攻撃補助の魔法

名称	MP	効果
ドルミン	2	敵を眠らせる魔法で、ドルミナールは敵全員にかけられます。
ドルミナール	5	
シバブー	2	敵を金縛りにする魔法で、マシバブーラはより多くの敵に効果あり。
マシバブーラ	5	
ハピルマ	3	敵を幸せに包んで動きを止めます。
マリンカリン	6	幻覚で敵の動きを封じます。
プリンパ	3	混乱させて動けなくする魔法で、テンタラフーは同時にダメージも。
テンタラフー	6	
ラクンダ	2	相手の防御力を下げる魔法です。
タルカジャ	4	味方の攻撃力を上げる魔法です。

攻撃補助／防御／治療

※同系の魔法はMPが大きいほど、効果も大きくなります。

防御の魔法

名称	MP	効果
ラクカジャ	4	味方の防撃力を上げる魔法です。
タルンダ	2	敵の攻撃力を下げる魔法です。
テトラジャ	6	エナジードレインを防御します。
マカジャマ	3	敵の魔法を封じこみます。

治療の魔法

ディ	2	HPを回復してくれる魔法で、ディ系は1人ずつ使います。
ディアマ	4	
ディアハン	6	
ディアラハン	10	
メディ	4	メディ系はグループ全員のHPを一度に回復します。
メディアマ	6	
メディアハン	10	
パトラ	2	毒、マヒ、石化以外の治療です。
ペンパトラ	4	ペンパトラは全員一度に治します。
ポズムディ	4	毒(POISON)を治す魔法です。
パラライディ	6	マヒ(PALSY)を治します。
ペトラディ	10	石化(STONE)を治します。
リカーム	8	死んだ者を生き返らせる魔法ですが、リカームは失敗もあります。
サマリカーム	16	

12 種族(1)

■属性：GOOD

合体でしかできない味方の悪魔たち。3身合体が可能です。

【天使】文字通り天使、つまり神の使者です。全員がサマリカームを持つなど魔法には優れますが、攻撃力は低く、戦闘には不向きでしょう。

【魔神】世界の神話・伝説でもトップクラスの神や悪魔たちです。マグネタイトの大食らいですが、攻撃・防御は言うことなし。

【鬼神】主に戦いの神々が中心です。たんに攻撃するだけであれば、魔神にもひけはとりませんが、機敏さがいまひとつです。

【幻魔】あまり統一性のない集団ですが、わりあい多彩な魔法を使いこなせます。攻撃力のあるものなら、魔法と合わせて、貴重な戦力となるでしょう。

【神獣】姿こそ獣ですが、神話では神、もしくはそれに次ぐ存在として語り継がれています。オールマイティな力は持っていますが、強力な得意ワザを持っていないのが惜しまれます。

【聖獣】聖なる獣の言葉どおり、平和と繁栄の象徴的存在です。獣族の常として、知力の低いのが辛いところでしょう。

【精霊】火や水、大気といった自然の元素に魂が宿ったもの。連れて歩くには力不足ですが、合体のネタとしては重要な連中です。

種族(2)

■属性：NEUTRAL

話しかけると仲魔にできるものたちです。

【魔獣】神獣などと違い、凶暴そうな顔ぶれとなりますが、ストーリー上重要な役割りのものもいます。

知力はいっそう低くなり、魔法を使えるものは3割という有り様です。

【地霊】大地の精霊とでもいうような種族です。

それほど高いレベルのものはいませんが、同レベルの中では比較的HPが大きく、防御の魔法に長けています。前半の守備隊長としていかがでしょうか。

【妖精】精霊や地霊と同じく、自然物の化身。種族全体のレベルも低くて、やはり可愛い妖精に戦いは向いていないのでしょう。魔法の上手なものを探してみると良いかもしれません。

【妖鬼】古今東西に見られるオニの類です。オニの仲間ということぐらいで、他の共通点は全くなし。でも個々の顔ぶれを眺めてみると、力自慢から魔法屋などなかなかあなどれないものも多いみたいです。

【妖魔】妖怪・亡霊といった不気味なやつら。攻撃力は低いが魔法は上手かったり、HPは高いけれど防御は弱かったりと、なかなかクセがあり、使い方さえ失敗しなければおもしろい連中です。

種族(3)

■属性：EVIL（ぞくせい：イヴィル）

問答無用の敵悪魔たち、話すはムダというものです。

【魔王】 大魔王サタンを頂点とする悪魔軍団の幹部たち。実力は推して知るべし。

【邪神】 聖なる魔神に対し、災いの元凶たる悪の神々です。

【怪獣】 敵味方を問わず、獣族は知力が低く、火に弱いことを覚えておきましょう。

【鬼女】 女族の魔物。HPは小さめだが、魔法や特殊攻撃に注意。

【夜魔】 夜行性の種族で、素速く魔法を使ってくるのが特徴です。

【幽鬼】 実体の無い亡霊たち、いわゆるアンデッドモンスターには剣で対抗しましょう。

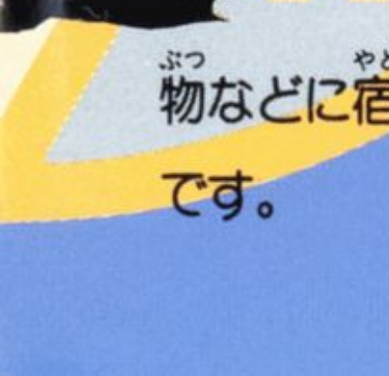
【妖獣】伝説上の怪物で、やはり魔法は使わず、力まかせの攻撃をかけてきます。

【邪鬼】妖精、巨人、獣戦士といった雑多な集団。HPが高く、攻撃・防御にも優れたものがそろっています。

【マシン】文字どおり機械。もちろん魔法は使いませんが、攻撃は強力です。

【悪霊】低級なアンデッドモンスターですが、魔法を使うものには用心して下さい。

【狂人】悪魔に魂を売った人々。特殊攻撃が意外に恐い。



【外道】邪悪な霊が、自然物などに宿ったもの。剣での攻撃が効果的です。

13 東京地勢図

せいれき　ねんげんざい
（西暦2036年現在）
足立
後楽園
西新井大師
上野
銀座
有明
夢の島
バエル城

「遊び」をクリエイトする

株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

©1987 1990 西谷 史/㈱徳間書店/ムービック/シップス/NAMCO LTD.